



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.150/IAT-U/SU-SI/2021

# KONTEKSTUALISASI KATA *LA'IB* DAN *KASB* DALAM AL QUR'AN PADA GAMER PROFESSION

## SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar  
Sarjana Agama (S. Ag) Pada Program Studi Ilmu Al Qur'an dan Tafsir



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

**ALWI AZHARI HRP**  
**NIM: 11732100574**

**Pembimbing I**

**Dr. Khairunnas Jamal M. Ag**

**Pembimbing II**

**Muhammad Yasir S. Th. I., MA**

**FAKULTAS USHULUDDIN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**1443 H/2021 M**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

### PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang berjudul : KONTEKSTUALISASI KATA LA'TB DAN KASB DALAM  
AL QUR'AN PADA GAMER PROFESSION

Nama : Alwi Azhari Hrp  
Nim : 11732100574  
Jurusan : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

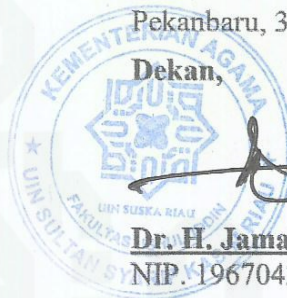
Telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Sarjana Fakultas Ushuluddin  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 4 November 2021

Sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Agama (S.Ag). Dalam Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 3 Desember 2021

Dekan,



Dr. H. Jamaluddin, M. Us  
NIP. 19670423199303 1 004

Panitia Ujian Sarjana

Ketua/Penguji I

Sekretaris/Penguji II

Dr. H. M. Ridwan Hasbi, Lc., MA  
NIP. 19700617200701 1 033

Agus Firdaus Chandra, Lc., MA  
NIP. 19850829201503 1 002

MENGETAHUI

Penguji III

Penguji IV

Dr. H. Ali Akbar, MIS  
NIP. 19641217199103 1 001

Jani Arni, S. Th. I, M. Ag  
NIP. 19820117200912 2 006





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

**Dr. Khairunnas Jamal, M. Ag**  
Dosen Pembimbing Skripsi

**Nota Dinas**

Hal : Pengajuan Skripsi

An. **Alwi Azhari Hrp**

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin

**UIN SUSKA RIAU**

di- Pekanbaru

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat,

Setelah dengan seksama dan memberikan bimbingan serta petunjuk bagi perbaikan naskah ini, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama Sdr. Alwi Azhari Hrp (Nim:11732100574) yang berjudul: KONTEKSTUALISASI KATA *LA'IB* DAN *KASB* DALAM AL QUR'AN PADA GAMER PROFESSION, telah dapat diajukan sebagai syarat memperoleh Gelar Sarjana Agama (S.Ag) dari Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin.

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikian untuk dapat dimaklumi, atas perhatian diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekanbaru, Juni 2021

Pembimbing I

**Dr. Khairunnas Jamal, M. Ag**  
**NIP. 19731105200003 1 003**



**Muhammad Yasir, S. Th. I, MA**  
Dosen Pembimbing Skripsi

**Nota Dinas**

Hal : Pengajuan Skripsi

An. **Alwi Azhari Hrp**

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin

**UIN SUSKA RIAU**

di- Pekanbaru

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat,

Setelah dengan seksama dan memberikan bimbingan serta petunjuk bagi perbaikan naskah ini, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama Sdr. Alwi Azhari Hrp (Nim:11732100574) yang berjudul: KONTEKSTUALISASI KATA *LA'IB* DAN *KASB* DALAM AL QUR'AN PADA GAMER PROFESSION, telah dapat diajukan sebagai syarat memperoleh Gelar Sarjana Agama (S.Ag) dari Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin.

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikian untuk dapat dimaklumi, atas perhatian diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekanbaru, Juni 2021

Pembimbing II

**Muhammad Yasir, S. Th. I, MA**  
**NIP. 19780106200901 1 006**



Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alwi Azhari Hrp

NIM : 11732100574

Tempat/Tgl. Lahir : Sidadi Julu, 10 Mei 1998

Fakultas/Pascasarjana : Ushuluddin

Prodi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:

KONTEKSTUALISASI KATA LA'IB DAN KASB DALAM AL-QUR'AN  
PADA GAMER PROFESSION

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 27 Desember 2021

Yang membuat pernyataan



NIM : 11732100574

\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Ushuluddin (S. Ag). Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada teladan umat manusia yaitu Rasulullah SAW yang mana kasih sayangnya pada umat tak pernah padam, bahkan hingga akhir hayat beliau.

Pembahasan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui tentang Kontekstualisasi Kata *La'ib* dan *Kasb* dalam Al Qur'an pada Gamer Profession, Bagaimanakah penafsiran Ayat-ayat *La'ib* dan *Kasb* serta Bagaimana agar menjadi Gamer Profession yang Islami. Tulisan ini dimasukkan untuk menjadikan sebagai tambahan informasi dalam kajian Ilmu Al Qur'an dan Tafsir sekaligus juga memenuhi syarat penyelesaian studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau ini.

Penulis menyadari tanpa bantuan dari banyak pihak yang sulit disebutkan satu persatu, penulis tidak mungkin mampu menyelesaikan tulisan ini dengan sebaik-baiknya. Hanya Allah SWT yang dapat membalas jasa mereka. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayahanda Syahrawi Hrp dan Ibunda Anni Kholilah Dlm yang telah menjadi inspirasi kuat penulis untuk menyelesaikan tulisan ini. Dan juga kepada saudara-saudara penulis yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
2. Bapak Rektor UIN Suska Riau, Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M. Ag. Beserta jajarannya yang telah memberi kesempatan penulis untuk menimba ilmu di Universitas ini,
3. Ayahanda Dekan Dr. H. Jamaluddin, M. Us., Wakil Dekan I Dr. Rina Rehayati. MA., Wakil Dekan II Dr. Afrizal Nur M.I.S., Wakil Dekan III Dr. Ridwan Hasbi. MA.,



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Ayahanda Agus Firdaus Chandra, Lc.MA, selaku ketua Jurusan Ilmu al Qur'an dan Tafsir beserta jajarannya yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam pengurusan yang berkaitan dengan studi penulis.
5. Ayahanda Khairunnas Jamal M. Ag dan Muhammad Yasir S. Th. i., MA selaku pembimbing Akademik serta pembimbing skripsi yang selalu memberi arahan, bimbingan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan dan mengajarkan ilmu pengetahuan. Semoga Allah memberikan kemuliaan dan derajat yang tinggi dan semoga ilmu yang diberikan bermanfaat untuk dunia dan akhirat.
7. Semua rekan-rekan yang sama duduk menimba ilmu pengetahuan di kampus Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Sarif Kasim Riau, khususnya rekan-rekan di jurusan Ilmu al Qur'an dan Tafsir yang telah memberikan semangat, masukan, kritik, dan saran dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dalam penulisan skripsi ini. Karena itu tentulah terdapat kekurangan serta kejanggalan yang memerlukan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Kepada Allah SWT penulis berdo'a semoga kebaikan dan kontribusi yang telah mereka berikan dinilai sebagai ibadah yang baik, sehingga selalu mendapat Rahmat dan karunianya. *Amin ya Rabbal 'Alamin..*

Wassalam

Penulis,

**ALWI AZHARI HRP**

**NIM. 11732100574**

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Tranliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic Tranliteration), INIS Fellow 1992.

### A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ص	Sy	ء	‘
ش	Sh	ي	Y
ض	D		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## B. Vokal, Panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i” *dhommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang= A misalnya قال menjadi qa>la

Vokal (i) panjang = I>>> misalnya قيل menjadi qi>la

Vokal (u) panjang= U> misalnya دون menjadi du>na

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i” melainkan tetap ditulis dengan ‘iy’ agar dapat menggambarkan ya’ nisbat di akhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya’ setelah *fathah* di tulis dengan “aw” dan “ay” perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قَوْلَ menjadi qawlu

Diftong (ay) = ي misalnya خَيْرَ menjadi khayru

## C. Ta’ marbu>thah (ة)

Ta’ marbu>thah ditranslisisikan dengan “t>” jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila Ta’ marbu>thah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditranslisisikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسالة للمدرسة menjadi Al risa>lat li Al mudarrisah, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudhaf* dan *mudhafun ilaih*, maka ditranslisisikan dengan menggunakan “t” yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله fi rahmatillah.

## D. Kata Sandang dan Lafadh al jala>lah

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan “ai” dalam lafadh jala>lah yang berada ditengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

- Al Ima>m Al Bukha>riy mengatakan...
- Al Bukha>ri dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan ...
- Masya>’ Allah ka>na wa ma>lam yasya’ lam yakum.



## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **“Kontekstualisasi Kata *La'ib* dan *Kasb* dalam Al Qur'an pada Gamer Profession.**”Permasalahan yang banyak dihadapi masyarakat dari dulu hingga sekarang salah satunya adalah tentang masalah kebutuhan hidup. Apalagi masa sekarang akibat Covid19 yang melanda wilayah Indonesia, banyak dari masyarakat Indonesia yang kehilangan pekerjaan sehingga membuat mereka harus mencari pekerjaan yang baru. Karena pesatnya pertumbuhan game online di Indonesia membuat profesi sebagai gamer akan mendapatkan penghasilan yang besar. Persoalan yang akan diteliti dalam skripsi ini mengenai bagaimana penafsiran Ayat-ayat tentang *la'ib* dan *kasb*, dan bagaimana kontekstualisasi *la'ib* dan *kasb* pada gamer profession. Adapun metode yang nantinya disampaikan dalam skripsi ini adalah dengan langkah metode *deskriptif kualitatif* yaitu menganalisis data yang telah dikumpulkan kemudian dijelaskan secara terperinci dan sistematis sehingga dapat dianalisis secara utuh dan dipahami secara jelas. Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa Mengenai penafsiran Ayat-ayat tentang *la'ib* dan *kasb*, pada surah Yusuf ayat 12 dijelaskan bahwa permainan yang dimaksud adalah permainan yang menyenangkan diri dalam koridor yang diperbolehkan artinya tidak berlebihan. Bukan permainan yang dilarang yang bertentangan dengan kebenaran atau syari'at agama islam. Sementara kontekstualisasi *la'ib* dan *kasb* pada gamer profession yaitu, menyangkut karakter gamer profession. Karakter gamer profession yang islami berarti memiliki manajemen waktu yang baik, terhindar dari berkata kotor, menjauhi perbuatan maghrib (*maysir, gharar, dan riba*). Serta tidak lupa bersyukur atas karunia yang diberikan Allah SWT yaitu dengan mengeluarkan infak dan sedekah sebagai pembersih harta.

**Kata-kata kunci:** Kontekstualisasi, Game, Profesi, Tafsir Tematik.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

This thesis is entitled "**Contextualization of *La'ib* and *Kasb* Words in the Qur'an in Gamer Profession.**" One of the problems faced by the community from the past until now is the problem of living necessities. Especially now that due to Covid 19 that has hit Indonesia, many Indonesians have lost their jobs, so they have to look for new jobs. Due to the rapid growth of online games in Indonesia, the profession as a gamer will earn a large income. The problem that will be examined in this thesis is how to interpret the verses about *la'ib* and *kasb*, and how to contextualize *la'ib* and *kasb* in professional gamers. The method that will be presented in this thesis is a qualitative descriptive method, namely analyzing the data that has been collected and then explained in detail and systematically so that it can be analyzed in its entirety and understood clearly. The results of this study are that regarding the interpretation of the verses about *la'ib* and *kasb*, in Surah Yusuf verse 12 it is explained that the game in question is a game that is fun for oneself in the permitted corridor, meaning not excessive. Not a prohibited game that is against the truth or Islamic religious law. While the contextualization of *la'ib* and *kasb* in the gamer profession is concerned with the character of the gamer profession. The character of an Islamic gamer profession means having good time management, avoiding dirty words, staying away from maghrib actions (*maysir, gharar, and usury*). And do not forget to be grateful for the gifts given by Allah SWT, namely by issuing infaq and alms as a treasurer.

**Keywords:** Contextualization, Game, Profession, Thematic Interpretation.





## المخلص

هذه الرسالة "وضع سياق للكلمات لاعيب وكسب في القرآن في مهنة الألعاب." من المشاكل التي واجهها المجتمع من الماضي وحتى الآن مشكلة ضروريات الحياة. خاصة الآن أنه بسبب فيروس كورونا الذي ضرب إندونيسيا ، فقد العديد من الإندونيسيين وظائفهم ، لذلك يتعين عليهم البحث عن وظائف جديدة. نظرًا للنمو السريع للألعاب عبر الإنترنت في إندونيسيا ، ستكسب المهنة كلاعب دخلًا كبيرًا. المشكلة التي سيتم فحصها في هذه الأطروحة هي كيفية تفسير الآيات حول اللعب والقصب ، وكيفية وضع سياق للعيب والقصب في سياق اللاعبين المحترفين. الطريقة التي سيتم تقديمها في هذه الأطروحة هي طريقة وصفية نوعية ، وهي تحليل البيانات التي تم جمعها ثم شرحها بالتفصيل وبشكل منهجي بحيث يمكن تحليلها بالكامل وفهمها بوضوح. ونتائج هذه الدراسة هي أنه فيما يتعلق بتفسير الآيات عن اللعب والقصب ، فقد أوضح في سورة يوسف الآية إثنا عشر أن اللعبة المعنية هي لعبة ممتعة لنفسك في الممر المسموح به ، أي أنها ليست مفرطة. ليست لعبة ممنوعة ضد الحقيقة أو ضد الشريعة الإسلامية. في حين أن وضع اللعب والقصب في مهنة الألعاب يتعلق بطبيعة مهنة اللاعب. إن طبيعة مهنة الألعاب الإسلامية تعني أن يكون لديك إدارة جيدة للوقت ، وتجنب الكلمات القذرة ، والابتعاد عن أعمال المغرب (الميسر ، والغرار ، والربا). ولا تنس أن تكون ممتنًا للهدايا التي قدمها الله سبحانه وتعالى ، أي بإصدار إنفاق وصدقات كأمين للصندوق.

الكلمات المفتاحية: السياقية ، اللعبة ، المهنة ، التفسير الموضوعي.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DARTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	4
C. Identifikasi Masalah.....	5
D. Batasan Masalah.....	6
E. Rumusan Masalah .....	7
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
G. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KERANGKA TEORI.....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Pengertian Game .....	10
2. Sejarah Perkembangan Game .....	10
3. Jenis-jenis Game .....	12
4. Dampak Bermain Game.....	17
B. Tinjauan Kepustakaan .....	19
BAB III METODE PENELITIAN .....	21
A. Jenis Penelitian .....	21
B. Sumber Penelitian .....	21
C. Teknik Pengumpulan Data.....	22
D. Teknik Analisa Data.....	22
BAB IV PENAFSIRAN DAN ANALISIS.....	24
A. Penafsiran Ayat-ayat tentang <i>La'ib</i> dan <i>Kasb</i> .....	24
1. <i>La'ib</i> .....	24
2. <i>Kasb</i> .....	29
B. Analisis .....	35



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Karakter Gamer Profession.....	35
2. Kontekstualisasi <i>La'ib</i> dan <i>Kasb</i> pada Gamer Profession....	41
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN.....</b>	<b>52</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>55</b>



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat beberapa tahun belakangan ini, industri game tumbuh cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970 an. Dulunya game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, namun di era tahun 2000 keatas, game sudah menjangkau berbagai bidang, seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.

Pertumbuhan Game di Negara-negara Asia sangat pesat, baik pertumbuhan segi produsen maupun konsumen, bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna game di tahun 2008. Secara sederhana, game dipengaruhi tren teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan game yang baru pula.<sup>1</sup>

Game juga sudah menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat, budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda, remaja, bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, sehingga tidak sedikit yang mengalami kecanduan dalam bermain game.

Kecanduan atau *addiction* dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasa ketergantungan terhadap suatu hal yang disenanginya pada berbagai kesempatan yang ada disebabkan karena kurangnya kontrol diri sehingga dapat menimbulkan perilaku yang *kompulsif* dan dapat menyebabkan dampak yang negatif.<sup>2</sup>

Menurut King dan Delfabro, *game addiction* merupakan salah satu bentuk adiksi yang disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga

<sup>1</sup>Samul Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 8.

<sup>2</sup>Chaplin, James P, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 11.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

menimbulkan perilaku yang *excessive* dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam bermain dan pemain dapat menghabiskan waktu lebih dari 35 jam perminggu untuk bermain game.<sup>3</sup>

Kecanduan bermain game adalah salah satu cara yang ekstrim bagi seseorang untuk membuang-buang waktunya, yang akan dipertanyakan nanti di hari kebangkitan. Terlalu banyak memainkan game akan mempengaruhi kesehatan, dengan kekurangan waktu tidur tubuh akan jadi semakin merasa mudah lelah, gampang kecapean. Selain itu, dengan kurangnya tidur akan mempengaruhi suasana dan mood hati, kadar hormon stress yang ada dalam tubuh akan meningkat. Bahkan kecanduan dalam game dapat menyebabkan lalai dalam beribadah kepada Allah SWT.

Selain itu, kecanduan dalam bermain game juga dapat merubah cara berbicara seseorang, akibat kekalahan dari bermain game membuat seseorang bersikap marah, emosional, dan kadang-kadang sampe memukul meja, membanting HP, serta berteriak keras menggunakan kata-kata yang kotor sehingga menimbulkan keresahan terhadap orang yang mendengarkan suara mereka. Hal ini menunjukkan bahwa game online juga dapat merusak karakter seseorang jika dibiarkan.

Game online selain dapat merubah karakter seseorang, ternyata juga bisa dijadikan sebagai profesi yang menjanjikan. Hal ini disebabkan karena game profession merupakan salah satu profesi yang dapat dikembangkan, bisa dilalui sebagai Content Creator bahkan menjadi Atlet e-Sport yang sekarang telah disejajarkan dengan Atlet olahraga pada umumnya seperti Sepakbola, Bulutangkis, Basket, dan lain-lain sebagainya. Namun jika dilihat dari materi-materi game yang beredar dikalangan masyarakat masih terdapat unsur-unsur yang bertentangan dengan pokok-pokok ajaran agama islam. Seperti mengandung praktek judi, gharar, riba, dan lain-lain. Dalam ajaran agama Islam diharuskan menghindari tiga penyakit Mu'amalah atau tiga penyakit ekonomi tersebut yang disingkat dengan Maghrib (*Maysir, Gharar, dan Riba*).

<sup>3</sup>Elna Yulsaini Siregar. Rodiatul Hasanah Siregar, *Penerapan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Game Addiction*, Vol. 9, No. 1, Tahun MMXIII (Juni 2013), hlm. 19.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Ketiga penyakit Mu'amalah ini merupakan hal yang sangat erat kaitannya dengan game. Dalam game sendiri, banyak terdapat hal-hal yang mengandung praktek *maysir* (judi) salah satunya adalah game Higgs Domino Island, beberapa laporan menyebutkan bahwa jenis permainan ini telah banyak mengakibatkan perilaku amoral dikalangan para pecandunya. Perilaku amoral yang sering terjadi adalah pencurian akun Facebook milik orang lain agar pemain game bisa mendapatkan chip pemiliknya. Tidak jarang juga pemain menjual barang-barang kebutuhannya, seperti sepeda motor, televisi, dan lain sebagainya.

Dalam transaksi jual beli dalam game online, penjual dan pembeli biasanya cukup membuat kesepakatan tawar menawar dan menjelaskan spesifikasi dari barang yang mau dijual tersebut melalui aplikasi chatting tanpa harus membuat janji atau bertatap muka terlebih dahulu. Setelah harganya disepakati maka pihak pembeli mentransfer sejumlah uang atau pulsa kepada pihak penjual, dan pihak penjual menyerahkan barang yang akan dijual tersebut dan transaksi pun selesai.

Problematisasi yang terjadi adalah Praktek jual beli dalam game online sangat rentan terjadi penipuan. Hal ini biasanya disebabkan karena proses transaksi jual beli dalam game dilakukan secara online tanpa ada pihak ketiga yang bertanggung jawab atas transaksi tersebut. Selain itu, pemain yang sering melakukan transaksi tersebut juga merupakan anak-anak dibawah umur yang belum mengerti tentang modus-modus penipuan yang sering terjadi dalam transaksi jual beli pada dunia maya.

Dari beberapa fenomena diatas dapat diketahui bahwa game online pada saat ini telah banyak merubah kepribadian masyarakat. Kepribadian yaitu perwujudan dari pola pikir (yakni bagaimana seseorang berpikir), pola sikap (bagaimana seseorang bersikap), dan pola tingkah laku (bagaimana seseorang bertindak laku). Kepribadian sebenarnya adalah campuran dari hal-hal yang bersifat psikologis (kejiwaan) dan juga bersifat fisik. Ia mewakili karakteristik



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

individu yang terdiri dari pola-pola pikiran, perasaan dan perilaku yang konsisten.<sup>4</sup>

Jika dihubungkan dengan islam, maka kepribadian Muslim merupakan sinergi antara pola pikir dan pola sikap seseorang dilandasi oleh akidah dan nilai-nilai Islam. Dengan kata lain, kepribadian Muslim adalah kepribadian yang pandangan, sikap, pilihan, keputusan, dan perbuatannya sesuai dengan nilai-nilai Islam. Pembentukan kepribadian Muslim saat ini sangatlah penting untuk dilakukan, mengingat mayoritas masyarakat kita beragama Islam dan bangsa kita sedang membangun manusia seutuhnya, sementara bangsa kita saat ini sedang mengalami krisis kepribadian, hal ini ditandai dengan banyaknya kerusakan moral, diantara bentuknya adalah masih banyaknya pornografi, pornoaksi, pencurian, perkelahian, penipuan, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Maka dari itu, penulis tertarik mengkaji tentang bagaimana sebenarnya menjadi Gamer Profession yang Islami. Dengan judul KONTEKSTUALISASI KATA *LA'IB* DAN *KASB* DALAM AL QUR'AN PADA GAMER PROFESSION.

## B. Penegasan Istilah

Agar kajian ini lebih mudah dimengerti serta menghindari kekeliruan dalam memahami kata kunci yang terdapat dalam judul, penulis merasa perlu untuk menjelaskan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

### 1. Kontekstualisasi

Kata Kontekstualisasi (*contextualisation*) berasal dari bahasa latin *contextere* yang berarti menenun atau menghubungkan bersama. Jadi pengertian kontekstualisasi adalah suatu konsep usaha memahami konteks kehidupan manusia secara luas dalam dimensi budaya, agama, sosial, ekonomi, dan politik, dalam hubungannya dengan situasi menyeluruh dengan tujuan agar

<sup>4</sup>Saifurrahman, *Pembentukan Kepribadian Muslim Dengan Tarbiyah Islamiyah*, Vol, 1, No. 1, Tahun MMXVI (Juni 2016), hlm. 65.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemberitaan dapat dilakukan dengan baik dan dipahami secara tepat oleh setiap orang yang hidup dalam konteks tersebut.<sup>5</sup>

## 2. Gamer

Gamer berasal dari kata game yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Sedangkan yang dimaksud dengan gamer adalah orang yang memainkan game (permainan) itu sendiri. Game yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang dimainkan secara online maupun offline, baik dimainkan di komputer, konsol, handphone, atau perangkat lainnya.

## 3. Profession

Profession/profesi secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yang berarti pencaharian, dan pekerjaan. Sedangkan secara istilah profesi berarti bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya).<sup>6</sup> Menurut pendapat lain, profesi adalah sebuah pilihan yang sadar dilakukan oleh seseorang, sebuah pekerjaan yang khusus di pilih, dilakukan dengan konsisten, kontinu ditekuni, sehingga orang bisa menyebut kalau dia memang berprofesi di bidang tersebut.<sup>7</sup> Jika dikaitkan dengan Gamer Profession maka yang dimaksud adalah, seseorang yang memilih untuk bermain game dan dia mendapatkan penghasilan dari memainkan permainan tersebut.

## C. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Karena kasus penembakan di masjid Christchurch Selandia Baru, MUI mempertimbangkan larangan bermain Game.

<sup>5</sup>Megawati Manullang, *Misi Dalam Masyarakat Majemuk*, (Tarutung: Institut Negeri Tarutung, t, th), hlm. 10.

<sup>6</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), hlm. 1104.

<sup>7</sup>Sukrisno Agoes dan I cenik Ardana, *Etika Bisnis dan Profesi: Tantangan Membangun Manusia Seutuhnya*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009), hlm. 121.

2. Pembuktian secara empiris yang dilandasi hasil eksperimen tentang dampak positif dan dampak negatif bermain game.
3. Banyak dari kalangan masyarakat yang tidak mengetahui bagaimana penafsiran Ayat-ayat al-Qur'an yang berkaitan dengan gamer profession.
4. Banyak yang menganggap uang yang diperoleh dari bermain game merupakan uang yang tidak halal, disebabkan efek negatif dari game serta dianggap diperoleh dengan cara yang mudah tanpa kerja keras.
5. Ditinjau dari sejarahnya awalnya game hanyalah komoditas anak-anak, namun seiring pertumbuhan waktu menjadi lebih populer dan menyebabkan masalah sosial bagi masyarakat.

#### D. Batasan Masalah

Batasan penelitian ini adalah tentang penafsiran Ayat-ayat al-Qur'an yang terkait dengan persoalan Gamedan Profesi. Kata Game (permainan) dalam al-Qur'an ditelusuri melalui kata *La'ib*, sementara kata profesi ditelusuri melalui kata *Kasb*.

Dalam al-Qur'an kata *La'ib* dengan derivatifnya disebutkan sebanyak 11 kali,<sup>8</sup> Dari berbagai ayat yang mempunyai makna permainan, hanya terdapat 1 ayat yang bermakna permainan sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menggembarakan yaitu pada surah Yusuf ayat 12.

Kata *Kasb* dalam al-Qur'an dengan berbagai derivatifnya diulang sebanyak 67 kali.<sup>9</sup> Kata *Kasb* pada umum nya menjelaskan tentang pertanggung jawaban harta dan dosa, ayat yang berbicara tentang pertanggung jawaban harta hanya terdapat pada surah Al Baqarah ayat 167, dan Al Lahab ayat 2, diantara keduanya penulis hanya mengambil surah Al Baqarah ayat 267 karena ayat tersebut lebih terkait dengan penelitian.

Maka dalam skripsi ini penulis membatasi hanya mengkaji Surah Yusuf ayat 12, dan Al Baqarah ayat 267, dengan memakai Kitab Tafsir Al Maraghi, Al Munir, Al Azhar, dan Al Misbah. Adapun alasan penulis memilih kitab-kitab

<sup>8</sup>M. Fuad 'Abdul Baqi, *Mu'jam al-Mufahras li Alfaz al-Qur'an al-Karim*, (Kairo: Dar al-Fikr, 1992), hlm. 647.

<sup>9</sup>*Ibid*, hlm. 604-605.



tafsir ini karena permasalahan dalam penelitian ini merupakan permasalahan yang muncul di zaman modern/kontemporer.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanapenafsiran Ayat-ayat tentang *La'ib* dan *Kasb*?
2. Bagaimanakontekstualisasi *La'ib* dan *Kasb* pada Gamer Profession?

#### **F. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah:

1. Untuk mengetahui penafsiran Ayat-ayat tentang *La'ib* dan *Kasb*.
2. Untuk mengetahui kontekstualisasi *La'ib* dan *Kasb* pada Gamer Profession.

Sedangkan manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Akademis
  - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap keilmuan dalam ilmu tafsir yang terutama untuk Jurusan Ilmu Al Qur'an dan tafsir, Fakultas Ushuluddin, Uin Suska Riau.
  - b. Penelitian ini dapat dijadikan acuaan untuk digunakan sebagai langkah awal dalam pengembangan tarkait kajian-kajian terhadap Al Qur'an.
  - c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dalam memahami batasan-batasan yang boleh dalam memainkan game (permainan).
2. Manfaat Praktis
  - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan dalam menjaga batasan memainkan game (permainan) dan menjadi landasan tentang teori-teori mencari penghasilan bagi masyarakat luas.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat bahwa Al Qur'an juga mempunyai konsep dalam menyelesaikan permasalahan terkait gamer profession.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk mengarahkan alur pembahasan secara sistematis dan mempermudah pembahasan serta pemahaman maka suatu karya ilmiah yang bagus memerlukan sistematika. Hal ini akan menjadikan karya ilmiah tersebut mudah dipahami dan tersusun rapi. Dalam penyusunan isi penelitian ini, maka penulisnya dilakukan berdasarkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

**BAB I:** Merupakan bab pendahuluan, yaitu bab pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, penegasan istilah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang akan membantu dalam memahami keseluruhan isi penelitian ini.

**BAB II:** Berisi kerangka teori meliputi landasan teori tentang pengertian game, sejarah perkembangan game, jenis-jenis game, serta dampak bermain game, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

**BAB III:** Berisikan metodologi penelitian, diantaranya tentang jenis penelitian yang digunakan, sumber data yang diperoleh, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

**BAB IV:** Berisikan Penafsiran dan Analisis (pembahasan dan hasil). pada bab ini penulis akan menafsirkan ayat-ayat yang telah dibatasi, kemudian memberikan analisa terhadap ayat-ayat tersebut tentang bagaimana pandangan al-Qur'an terhadap orang yang berprofesi sebagai gamer.

**BAB V:** Disini berisikan kesimpulan dari permasalahan yang telah dirumuskan kemudian memberikan saran tentang permasalahan yang diteliti.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengertian Game

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional.

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern yang berisi: “permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.”<sup>10</sup>

##### 2. Sejarah Perkembangan Game

Game elektronik pertama yang tercatat dalam sejarah terjadi pada tahun 1947. Thomas Tolver Goldsmith Jr dan Estle Ray Mann yang terinspirasi dari kecanggihan radar pada perang dunia II mematenkan ciptaannya yaitu Cathode Ray Tube Device Amusement yang berupa permainan untuk simulasi sebuah rudal. Pemain dari game ini bertugas mengontrol pistol CRT mirip seperti Etch A Sketch yaitu mainan yang sering digunakan saat kecil

---

<sup>10</sup>Usep Sulaeman, *Pembuatan Personal Computer Game Edukasi Matematika untuk Anak TK*, (Bandung: Undergraduate Theses, 2011), hlm. 11.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk menggambar. Sinar dari pistol dipokuskan pada target dilayar sehingga membentuk sebuah dot yang mewakili bentuk sebuah rudal. Pemainnya berusaha mengontrol dot untuk mengenai target berupa kertas yang ada pada layar. Meski memiliki unsur gaming, game ini tidaklah populer karena penggunaan yang terbatas untuk kepentingan simulasi latihan militer. Tampilannya pun sangat membosankan, layar yang masih hitam putih dan hanya mengeluarkan suara yang tidak realistis.

Pada tahun 1958 Willy Higginbotham yang bekerja di bagian riset militer di Brookhaven National Labs menciptakan sebuah permainan simulasi tennis. Sayangnya, Willy tidak mematenkan hak penciptaannya tersebut sehingga Willy tidak mendapat royalti dari gamenya dan diberikan kepada pemerintah AS. Selama bertahun-tahun melakukan riset, akhirnya game sekuel kedua muncul dengan nama *Spacewar* yang menjadi salah satu game paling di kenal. Game ini diluncurkan pada tahun 1962 dan di program ulang pada bulan Desember oleh Steve Russel. Steve dikenal menjadi orang yang pertama membuat prangkat keras asli untuk memainkan game dalam mini komputer atau PDP-1 yaitu *Spacewar*.<sup>11</sup>

Sejak tahun 1969 mulailah muncul game online, awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time sharing yang disebut plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Baru pada tahun 1995, games online benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang

<sup>11</sup>Bryan Abdullah Farras, *Masa Depan para Gamers*, (Banteng: Surya University, t, th), hlm. 5-8.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meluncurkan permainan, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga saat ini.<sup>12</sup>

Game Online mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001. Perusahaan boleh game mengeluarkan permainan RPG dengan grafik yang sederhana berbasis 2D yaitu Nexia Online. Nexia bisa dimainkan oleh komputer yang memiliki spesifikasi kecil tetapi minimal memiliki grafik 3D. Game keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan Game Online dan chat pertama di Indonesia. Tetapi game ini ditutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, game online di Indonesia mulai berkembang dengan adanya game online yang baru, seperti Redmoon tahun 2002, Laghim pada awal tahun 2003, Ragnarok Online (RO) pada pertengahan 2003, dan Gunbound pada tahun 2004.

Ragnarok Online sempat menghebohkan warga Indonesia pada saat itu. Game ini memang telah dinantikan oleh gamer Indonesia, karena game ini telah booming terlebih dahulu di negara lain. Game keluaran bulan Mei 2003 ini, langsung diserbu oleh banyak orang dan sukses membuat game online mencapai titik tertinggi penggunaannya hingga sempat membuat koneksi internet di Indonesia kacau karena bandwidth yang tersedia pada waktu itu belum memadai. Kemudian setelah itu mulai bermunculan jenis-jenis game online yang baru, sehingga membuat game online semakin berkembang, bahkan dari game online bisa melahirkan sebuah profesi bagi orang yang memainkannya pada saat ini.<sup>13</sup>

### 3. Jenis-jenis Game

Jenis game merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybird*) dari beberapa game lainnya. Berikut jenis game yaitu:

<sup>12</sup>Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, No. 1, Tahun MMXVII(April, 2017), hlm. 31.

<sup>13</sup>Bryan Abdullah Farras, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*,... hlm. 22.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Action

Game *action* menjadi salah satu genre game paling populer sejak dulu sampai sekarang. Ciri khas game ini menghadirkan unsur aksi dan laga dalam permainannya. Game ini berkaitan dengan aksi tembakan, perang, saling pukul dan gerakan refleks lainnya.

Beberapa subgenre game *action* antara lain adalah:

- *Platform games*, menekankan pada aksi melompat dan memanjat pada objek-objek tertentu.
- *Shooter games*, berfokus pada game action dan tembakan.
- *Fighting games*, game aksi pertarungan atau perkelahian jarak dekat dengan berbagai karakter.
- *Beat'em up games*, game pertarungan antara 1 pemain melawan banyak musuh.
- *Stealth games*, game aksi laga mata-mata secara sembunyi-sembunyi dan senyap.
- *Survival games*, game action yang berfokus untuk bertahan hidup menghadapi ancaman yang ada.

b. Action-Adventure

*Action adventure* menjadi genre game populer yang banyak dimainkan saat ini. Genre ini kombinasi genre aksi dan adventure atau petualangan. Pada genre ini, kita akan menjelajah tempat-tempat baru, mengoleksi berbagai item, menyelesaikan misi dan tantangan serta menghadapi musuh-musuh yang ada.

Beberapa subgenre game action-adventure antara lain adalah:

- *Survival horror*, game aksi petualangan dengan unsur horor yang menakutkan dan mencekam.
- *Metroidvania*, menekankan pada eksplorasi tempat dan dunia dengan item dan objek tertentu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

c. Role-Playing

Role-Playing game biasa disingkat RPG, menjadi genre game yang berkembang sejak tahun 90 an dan kian populer seiring perkembangan zaman, terutama di era game online. Dalam game jenis ini, kita akan bermain pada peran tertentu dalam game.

Beberapa subgenre game role-playing antara lain adalah:

- *Action RPG*, game role-playing yang dikombinasikan dengan action.
- *MMORPG*, singkatan dari massively multiplayer online role-plating games, yakni game RPG online dengan banyak pemain dalam 1 lokasi dengan waktu real-time.
- *Tactical RPG*, game RPG dengan elemen taktis dan strategi.
- *Sandbox RPG*, game RPG dengan unsur open-world sehingga pemain bebas menjelejah area.

d. Shooter

*Shooter* menjadi salah satu subgenre game action yang populer dan banyak dimainkan, hingga kerap dianggap sebagai main genre. Jenis game ini mengharuskan kita menembak musuh dengan senjata tertentu, bisa dalam format FPS (first person shooter) atau third person shooter.

Beberapa subgenre game shooter antara lain adalah:

- *FPS (first person shooter)*, game shooter dari perspektif orang pertama.
- *TPS (third person shooter)*, game shooter dari perspektif orang ketiga.

e. Sport

Sesuai namanya, game *sport* adalah game dengan tema simulasi olahraga. Berbagai jenis-jenis olahraga populer sering dimainkan lewat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

game, misalnya sepak bola, basket, voli, tinju, balap mobil, tenis, gulat, dan sebagainya.

Beberapa subgenre game sport antara lain adalah:

- *Team sport*, yakni game olahraga dengan konsep tim atau regu seperti sepakbola atau basket.
- *Racket sport*, yakni game olahraga dengan raket dan net, seperti tennis dan badminton.
- *Racing sport*, yakni game balapan mobil, motor, sepeda, atau balap lainnya.
- *Fighting sport*, yakni game olahraga pertarungan seperti tinju, gulat, dan sebagainya.

f. Simulation

Jenis-jenis game berikutnya adalah *simulation games*. Game ini merupakan permainan simulasi terhadap objek tertentu.

Beberapa subgenre game simulation antara lain adalah:

- *Construction and management simulation*, yakni game simulasi konstruksi pembangunan, perluasan dan manajemen komunitas atau lokasi tertentu, bisa berupa kota, industri atau pemerintahan.
- *Life simulation*, game simulasi kehidupan satu atau lebih manusia, termasuk juga jenis pet-raising yaitu simulasi merawat hewan tertentu.
- *Vehicle simulation*, yakni game simulasi kendaraan seperti bis atau pesawat.

g. Strategy

Game strategi merupakan jenis genre game yang membutuhkan strategi untuk mencapai misi yang ingin dicapai. Proses perencanaan dan pelaksanaan strategi menjadi kunci kemenangan dalam permainan dengan genre strategi game.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Beberapa subgenre game strategi antara lain adalah:

- *4X Game*, yakni game strategi dengan prinsip *explore* (menjelajah), *expand* (perluasan), *exploit* (eksplotasi), dan *exterminate* (pemusnahan).
- *Real-time strategy* (RTS), game strategi tentang membangun suatu bangsa, mengatur sumber daya dan berperang dengan bangsa lain.
- *Turn-based strategy* (TBS), game strategi yang pemainnya menunggu giliran bergerak.
- *Multiplayer online battle arena* (MOBA), jenis game strategi yang dimainkan secara online dengan banyak pemain dalam tim untuk mengalahkan tim musuh.
- *Tower defense*, berfokus untuk mempertahankan menara atau bangunan tertentu dari serangan musuh.
- *Wargame*, game strategi dengan unsur medan perang melawan musuh.

#### h. Racing

Game *racing* atau game balap masuk kategori game sports, tapi saking populernya sering dikategorikan sebagai main genre. Game balap banyak digemari karena permainannya yang mudah, sederhana, dan seru serta menarik.

Beberapa subgenre game racing antara lain adalah:

- *Car racing*, jenis game balap mobil pada lintasan tertentu.
- *Motor racing*, jenis game balap motor atau sepeda pada lintasan tertentu.
- *Simulation racing*, game balap simulasi dengan gameplay sesuai aslinya.
- *Kart racing*, game balap dengan konsep unik dan fiksi, dikombinasikan dengan aksi dan senjata.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### i. Board game/Card game

Ada juga jenis *board game* atau *card game*. Jenis board game adalah game-game papan seperti catur, sedangkan jenis card game adalah game-game permainan kartu seperti solitaire. Game-game ini termasuk mini game yang bisa dimainkan dalam waktu senggang.

Berikut subgenre Board game/Card game antara lain adalah:

- *Kasino*, jenis game-game yang dimainkan biasanya tersedia di sebagian besar kasino. Dan game ini biasanya sangat erat dengan perjudian.
- *Slot*, jenis game yang dimainkan secara online dengan cara kerja yang sama dengan mesin slot pada umumnya. Game ini juga termasuk game yang erat dengan praktek perjudian.

#### j. Musik game

Genre game populer lain adalah music game. Pada game musik, kita menyelaraskan tombol yang ditekan sesuai irama dan nada musik yang diputar, agar bisa mendapat skor tertinggi. Game ini juga disebut sebagai rhythm games.<sup>14</sup>

### 4. Dampak Bermain Game

Game memiliki dampak terhadap individu dan masyarakat, yaitu:

#### a. Dampak Terhadap Individu

- 1) Melatih untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fitur di dalamnya.
- 2) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.
- 3) Melatih diri dalam hal bekerja sama dengan orang lain.
- 4) Menyebabkan efek candu sehingga lalai dalam pekerjaan lain.
- 5) Mengganggu kesehatan mata karena terlalu lama memandang layar HP/Computer.

<sup>14</sup> Zakki, *Macam-macam Game dan Jenis Genre Game Beserta Penjelasannya*, dikutip dari <https://www.seluncur.id> pada hari Kamis 16 September 2021 jam 21.22 WIB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) Sering begadang, karena terobsesi mengejar rank target dan berburu event dalam game.

b. Dampak Terhadap Masyarakat.

- 1) Bermain game dapat meningkatkan kemalasan, sehingga jauh dari hubungan kerja sama dalam masyarakat.
- 2) Efek suara dari bermain game akan mengganggu orang lain yang beristirahat.
- 3) Hubungan sosial dengan sesama gamers meningkat.
- 4) Emosi saat memainkan game seringkali mengeluarkan kata-kata kotor sehingga mengganggu bagi orang lain yang mendengar.
- 5) Efek candu yang dapat menyebar di kalangan masyarakat luas.

Lee Eun Jin dalam Dica Freprinca mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game yakni: *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance*, dan *negative repercussion*.

1. *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain game menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
2. *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan game kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologinya misalnya mudah marah atau *moodiness*.
3. *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game untuk mendapat efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.

4. *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan game dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.
5. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game.

## B. Tinjauan Kepustakaan

Setelah penulis melakukan observasi terhadap sumber-sumber yang membahas tentang Gamer Profession, penulis tidak menemukan satupun yang secara khusus membahas tentang Gamer Profession dalam Pandangan al Qur'an, sedangkan kajian tentang Gamer Profession dilakukan oleh beberapa orang diantaranya:

- 1) Ajib Ria Saputra dalam skripsinya yang berjudul *Analisa Fatwa Majlis Tarjih Muhammadiyah Tentang Hukum Mencari Penghasilan Dari Game Online*<sup>15</sup>. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Fatwa Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online, untuk mengetahui istinbath hukum Fatwa Majlis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online. Inti dari pembahasan ini adalah analisa yang dilakukan penulis tentang penjualan item-item yang dilakukan dalam game online, yang sebelumnya di haramkan oleh Fatwa Tarjih Muhammadiyah karena ada unsur judi didalamnya. Sedangkan judul yang sedang diteliti

<sup>15</sup> Ajib Ria Saputra, *Analisa Fatwa Tarjih Muhammadiyah Tentang Hukum Mencari Penghasilan Dari Game Online*, Skripsi S1, Semarang: UIN Walisongo, 2017.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- 2) Arif Yusuf dalam skripsinya yang berjudul, *Jual Beli Account Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Budong Traitor Purwokerto)*.<sup>16</sup>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana sistem jual beli *account* game online, untuk mengetahui bagaimana pandangan hukum islam terhadap jual beli *account* game online. Mengingat luasnya pendapatan yang bisa diperoleh dari bermain game, penelitian ini hanya memfokuskan tentang jual beli *account* game online, yaitu meneliti tentang bagaimana hukumnya menurut hukum islam apabila dilihat dari cara penjualannya. Sedangkan judul yang diteliti penulis adalah lebih ditekankan pada pembahasan Gamer Profession dalam pandangan Al Qur'an.
- 3) An Nisa Suwandy Putri dalam skripsinya yang berjudul, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Uang Pendaftaran Peserta Peserta Lomba Game Online Sebagai Hadiah*.<sup>17</sup>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tinjauan hukum islam terhadap uang pendaftaran peserta lomba game online sebagai hadiah. Dalam penelitian ini penetapan hukum yang digunakan adalah dengan melihat aspek maysir (perjudian di dalamnya). Sedangkan judul yang diteliti penulis dalam skripsi ini lebih luas mencakup segala hal yang dapat mengharamkan aspek-aspek kehalalan dari uang yang didapat dari bermain game.

<sup>16</sup> Arif Yusuf, *Jual Beli Account Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam*, Skripsi SI, Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018.

<sup>17</sup> An Nisa Swandi Putri, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Uang Pendaftaran Peserta Lomba Game Online Sebagai Hadiah*, Skripsi SI, Lampung: UIN Raden Intan, 2020.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Dalam pengkajian Ilmu Tafsir, terdapat empat macam metode utama dalam penafsiran al Qur'an. Yaitu, *Ijmali, Tahlili, Maudu'i, dan Muqaran*. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode Maudu'i (*Tematik Konseptual*) yaitu riset ada konsep-konsep tertentu yang secara eksplisit tidak disebutkan dalam al-Qur'an, tetapi secara substansial ide tentang konsep itu ada dalam al-Qur'an.<sup>18</sup> Dengan cara mengidentifikasi keseluruhan ayat yang berkaitan dengan Gamer Profession. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*Library Research*) yaitu penelitian yang berusaha mendapatkan dan mengolah data-data kepustakaan untuk menemukan jawaban dari masalah pokok yang diajukan.<sup>19</sup> Penelitian ini bersifat *kualitatif* yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.<sup>20</sup>

### B. Sumber Data

Dalam melakukan penelitian, penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan bahan kepustakaan (*Library Research*) yaitu penelitian yang berbasis pada data-data kepustakaan. Maka teknik yang digunakan adalah pengumpulan data secara literatur, yaitu penggalian bahan pustaka yang sesuai dengan objek pembahasan. Oleh karena itu sumber data dalam penelitian ini di bagi menjadi dua bagian.

1. *Data primer*, yaitu data yang pertama kali dicatat dan dikumpulkan oleh peneliti.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini, data primer yang digunakan penulis adalah

<sup>18</sup> Abdul Mustakim, *Metode Penelitian al-Qur'an dan Tafsir*, (Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2015), hlm. 62.

<sup>19</sup> Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1999), hlm. 28.

<sup>20</sup> V. Wiratna Sujarweni. *Metodologi Penelitian*, Cet. 1, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hlm. 19.

<sup>21</sup> Anwar Sanusi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Salemba Empat, 2011), hlm. 104.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kitab-kitab tafsir kontemporer seperti kitab Tafsir *Al Maraghi* karya Ahmad Musthafa Al Maraghi, Tafsir *Al Munir* karya Wahbah Al Zuhaili, Tafsir *Al Azhar* karya Hamka, dan Tafsir *Al Misbah* karya M Quraish Shihab, Alasan penulis memilih kitab-kitab tafsir ini, karena corak tafsir tersebut sesuai dengan tema penelitian yang dikaji oleh penulis.

2. *Data sekunder*, yaitu data yang sudah tersedia dan dikumpulkan oleh pihak lain.<sup>22</sup> Dalam hal ini, peneliti mendapatkan bahan rujukan kepustakaan yang menjadi pendukung dalam penelitian ini, baik berupa artikel-artikel, majalah, jurnal, tulisan ilmiah, dan skripsi-skripsi terdahulu yang bersangkutan dengan Gamer Profession serta lainnya yang berkaitan sekaligus mendukung penelitian ini.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah teknik pengumpulan data pada penelitian metode tematik konseptual adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan tema yang akan dibahas.
2. Menghimpun ayat-ayat yang berkaitan dengan masalah tema tersebut merujuk pada kitab *Mu'jam Mufahras li Alfaz Al Qur'an Al Karim*.
3. Menafsirkan ayat-ayat tersebut secara cermat, baik aspek semantik, semiotik, serta aspek asbabun nuzulnya. Selain itu, penulis juga mencari aspek hubungan atau korelasi ayat-ayat yang hendak ditafsirkan, untuk menemukan akurasi makna yang hendak dicari.
4. Melengkapai dengan hadis-hadis yang relevan
5. Menyusun pembahasan dalam kerangka yang sempurna sesuai problem akademis dalam penelitian.
6. Membuat kesimpulan secara *holistik-komprehensif*.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> *Ibid*.

<sup>23</sup> Abu Hayy al-Firmawi, *al-Bidayah fi al-Tafsir al-Maudu'i*, (Kairo: al-Hadarah al-Arabiyyah, 1976), hlm. 49-50.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**D. Teknik Analisa Data**

Selanjutnya setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya yaitu analisis terhadap data yang dikumpulkan. Teknis analisa data yang dipergunakan adalah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu menganalisis data yang telah dikumpulkan kemudian dijelaskan secara terperinci dan sistematis sehingga dapat dianalisis secara utuh dan dipahami secara jelas.<sup>24</sup>

Pola pikir yang digunakan dalam menganalisis data adalah dengan pola pikir deduktif, yaitu memaparkan dalil-dalil umum yang selanjutnya digunakan untuk menganalisis hal yang khusus.<sup>25</sup> Dalil umum di sini adalah dalil-dalil tentang permainan dan mencari penghasilan, yang digunakan untuk menganalisis hukum bermain game, hal-hal yang dapat mengharamkan game, dan yang dapat mengharamkan uang yang diperoleh seorang gamer.

<sup>24</sup>Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Putra, 2002), hlm. 86.

<sup>25</sup>Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, (Bandung: Sinar Biru Algesindo, 2006), hlm. 6.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Penafsiran kata permainan dalam surah Yusuf ayat 12 bermaksud, permainan yang menyenangkan diri dalam koridor yang diperbolehkan artinya tidak berlebihan. Bukan permainan yang dilarang yang bertentangan dengan kebenaran atau syaria'at agama islam. Islam juga secara jelas melarang permainan mengandung unsur *maysir* (judi). Sementara penafsiran surah Al Baqarah ayat 267 berbicara tentang perintah mengeluarkan infak dan zakat atas karunia yang diberikan Allah SWT, infak atau zakat yang diberikan yaitu barang yang baik, apabila diberikan kepada kita sendiri kita merasa senang untuk menerimanya.
2. Kontekstualisasi *la'ib* dan *kasb* pada gamer profession yaitu, menyangkut karakter gamer profession. Karakter gamer profession yang islami berarti memiliki manajemen waktu yang baik, terhindar dari berkata kotor, menjauhi perbuatan maghrib (*maysir*, *gharar*, dan *riba*), serta tidak lupa bersyukur atas karunia yang diberikan Allah SWT yaitu dengan mengeluarkan infak dan sedekah sebagai pembersih dari pada harta.

### B. Saran

1. Dalam bermain game, perlu adanya bimbingan dari pihak orangtua terhadap anaknya. Hal-hal yang bisa dilakukan yaitu dengan membatasi waktu bermain anak dalam bermain game, menjelaskan bahaya bermain game, membatasi paket data untuk anak, dan lain-lain yang dapat mencegah anak kecanduan dalam bermain game.
2. Sebagai seorang muslim, maka perlu ditanamkan dalam diri tentang prinsip bekerja, yaitu bekerja secara halal, dari segi pekerjaan sekaligus cara menjalankannya. Kemudian seorang muslim juga harus mengetahui mengenai

batasan-batasan bekerja yang diperbolehkan dalam agama Islam, agar tidak mendatangkan ke mudharatan, Nabi Sallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: “*Laa Darara wa Laa dirara*” tidak boleh mendatangkan kemudharatan pada orang lain dan tidak boleh mendatangkan kemudharatan pada diri sendiri.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdullah Farras., Briyan, t, th. *Masa Depan para Gamers*. Banteng: Surya University.
- Abu Bakar Jabir al-Jazairi. 2014. *Minhajul Muslim*. Jakarta: Ummul Qur'an.
- Agoes, Sukrisno dan I cenik Ardana, 2009. *Etika Bisnis dan Profesi: Tantangan Membangun Manusia Seutuhnya*. Jakarta: Salemba Empat.
- Al Bukhari, Muhammad bin Ismail. 1995. *Shahih al- Bukhari*. Jilid 2. Beirut: Dar al Fikr.
- Al Hufy, Ahmad Muhammad. 1978. *Akhlak Nabi Muhammad SAW: Keluhuran dan Kemuliaannya, alih bahasa Masdar Helmy dan Abdul Kholiq Anwar*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Al Maraghi, Ahmad Musthafa. 1992. *Tafsir Al Maraghi*. Semarang: PT Karya Toha Putra.
- Al-Asqalani, Ibnu Hajar. 2010. *Fathul Bari*. Jakarta: Pustaka Azam.
- Al-Firmawi, Abu Hayy. 1976. *al-Bidayah fi al-Tafsir al-Maudu'i*. Kairo: al-Hadarah al-A'rabiyyah.
- Al-Khin, Musthofa., Mustofa al-Bugho, dan 'Ali asy-Syarbaji. 1992. *al-Fiqhu al-Manhaji*, Damaskus: Darul Musthofa.
- Arni, Jani. 2013. *Metode Penelitian Tafsir*. Cet. 1. Pekanbaru: Daulat Riau.
- Asy-Suyuti, Jalaluddin. 2008. *al-Asbahu wa an-Nazhair*. Surabaya: al-Haramain.
- Atosokhi, Antonius. Time Management: *Menggunakan Waktu Secara Efektif san Efisien*. Vol. 5, No. 2. Oktober 2014.
- Az-Zuhaili, Wahbah. 2003. *Fatawa Mu'ashirah*. Beirut: Dar al-Fikr.
- Az-Zuhaili, Wahbah. 2013. *Tafsir al-Munir*. Juz 4. Jakarta: Gema Insani, 2013.
- Departemen Agama RI,1998. *Al Qur'an al Karim dan terjemahannya*. Jakarta: PT. Toha Putra.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamka. 1982. *Tafsir al-Azhar*. Jilid 3. Singapura:Pustaka Nasional PTE LTD.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Henry, Samul.2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hosen, Nadrattuzaman. *Analisis Bentuk Gharar dalam Transaksi Ekonomi*. Vol.1, No.1. Januari 2009.
- Imam as-Syuyuti. 2014. *Asbabun Nuzul, alih bahasa Andi Muhammad dan Yasir Maqasid*, Jakarta: Pustaka al-Kautsar.
- Lemmens, J, Valkenburg, dan Peter. 2009. *Development and Validation of Game Addiction Scale for Adolescent and Adult Gamers*. Media Psychology.
- Manullang, Megawati. t, th. *Misi Dalam Masyarakat Majemuk*. Tarutung: Institut Negeri Tarutung.
- Mardalis. 1999.*Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Putri, an-Nisa Swandi, 2020. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Uang Pendaftaran Peserta Lomba Game Online Sebagai Hadiah*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Saifurrahman. *Pembentukan Kepribadian Muslim Dengan Tarbiyah Islamiyah*. Vol. 1, No. 1. Juni 2016.
- Sanusi, Anwar. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Saputra, Ajib Ria,2017. *Analisa Fatwa Tarjih Muhammadiyah Tentang Hukum Mencari Penghasilan Dari Game Online*. Semarang: UIN Walisongo.
- Shihab, Quraish. 1997. *Wawasan al-Qur'an: Tafsir Tematik Atas Pelbagai Persoalan*, Bandung: Mizan
- Shihab, Quraish. 2001. *Tafsir al Misbah*. Cet. 1. Jakarta: Lentera Hati.
- Siregar, Elna Yulsaini. *Penerapan Cognitive Behavior Therapy, Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Game Addiction*. Vol. 1, No. 1. Juni 2013.
- Sujarweni, V. Wiratna, 2014.*Metodologi Penelitian*. Cet. 1. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sulaeman, Usep, 2011.*Pembuatan Personal Computer Game Edukasi Matematika untuk Anak TK*. Bandung: Undergraduate Theses.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Supriadi, Dedi. 2014. *Ushul Fiqih Perbandingan*. Cet, I. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Surbakti, Krista. “*Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*”, Vol. 1, No. 1, April 2017.
- Tangkeara, Prianti., Susilo Handoyo, dan Rosdiana. “*Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Penyedia Jasa Penyewaan Game yang Mengandung Unsur Pornografi dan Kesusilaan Bagi Anak di Kota Balikpapan*”, Vol. 1, No. 2. September 2019.
- Yusuf, Arif. 2018. *Jual Beli Account Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Zaini, Syahmina. 1990. *Penyakit Rohani dan Penyebabnya*. Surabaya: Al Ikhlas.
- Zakki, “*Macam-macam Game dan Jenis Genre Game Beserta Penjelasannya*”, dalam <https://www.seluncur.id> Diakses pada tanggal 16 September 2021, jam 21.22 WIB.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BIODATA PENULIS



Nama : Alwi Azhari Hrp  
 Tempat/Tgl. Lahir : Sidadi Julu, 10 Mei 1998  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Alamat Rumah : Sidadi Julu, Kec. Batang Angkola, Kab. Tapanuli Selatan, Prov. Sumatera Utara  
 No. Telp/Hp : 081267461362  
 Nama Orang Tua : Syahrawi Hrp (Ayah)  
 : Anni Khalilah (Ibu)

## RIWAYAT PENDIDIKAN

SDN No. 100603 Sigalangan : Lulus Tahun 2011  
 MTs. Al Azhar Bi'ibadillah : Lulus Tahun 2014  
 MAS. Al Azhar Bi'ibadillah : Lulus Tahun 2017

## PENGALAMAN ORGANISASI

## KARYA ILMIAH